

CONNAISSANCES	NIVEAU	CAPACITÉS
Serveurs. Postes de travail. Terminaux mobiles. Périphériques. Logiciels.	1	- Identifier les principaux composants matériels et logiciels d'un environnement informatique.
Acquisition et restitution des données	3	- Entrer des informations : clavier, lecture magnétique, scanner, appareil photo. - Restituer des informations : affichage (écrans...), impression (encre, 3D, braille...), son, pilotage de machines... - Recenser des données, les classer, les identifier, les stocker, les retrouver dans une arborescence.
Stockage des données, arborescence.	2	- Distinguer le rôle des différents types de mémoire.
Mémoire. Unité de stockage.	3	- Création et transmission de documents numériques.
SOCLE COMMUN		
C.3	Pratiquer une démarche scientifique ou technologique, résoudre des problèmes	Utiliser et produire un document
C.4	S'approprier un environnement informatique de travail	Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition Utiliser les périphériques à disposition Utiliser les logiciels et les services à disposition

1. LE STOCKAGE DES INFORMATIONS

Lorsque tu crées ou tu modifies un fichier, tu utilises la mémoire vive de l'ordinateur qui sera effacée lorsque tu quittes le logiciel. Il faut donc absolument l'enregistrer pour sauvegarder ton travail sur une unité de stockage appelée mémoire de masse (disque dur, clé USB,...).

2. CONSULTATION DE DOCUMENTS NUMERIQUES

Pour consulter à nouveau un document stocké sur le serveur ou ton ordinateur, tu peux utiliser la commande ouvrir du menu fichier après avoir ouvert le logiciel approprié. Dès sa création, il est important d'enregistrer un document en lui donnant un nom qui permettra de le reconnaître facilement, pour pouvoir le modifier ou le consulter à nouveau. Le fichier ainsi créé sera stocké à un emplacement choisi dans un répertoire ou dossier. Dans une unité de stockage (disque dur, CD-ROM, clé USB,...), les dossiers sont classés et organisés. Leur ensemble constitue l'arborescence de cette unité.

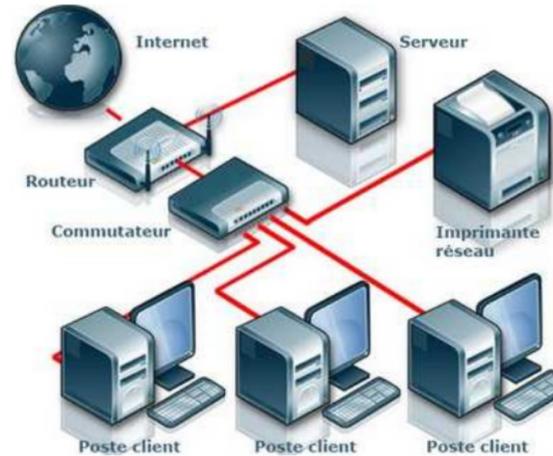
3. LES LOGICIELS

Les logiciels sont des programmes indispensables au fonctionnement de l'ordinateur, qui permettent de créer ou traiter des informations numériques. Selon ses besoins, l'utilisateur aura recours à un logiciel spécifique :

- un traitement de texte	Pour rédiger toutes sortes de documents à base de textes mais également avec des images, photos,... (lettre, bulletins,...)
- un tableur-grapheur	Pour faire des tableaux, des calculs automatisés et des graphiques associés,
- un logiciel de C.F.A.O.	Conception et Fabrication Assistée par Ordinateur pour dessiner une pièce et piloter l'automate qui la façonnera.
- un logiciel de communication	Internet, messagerie, dialogue, ...

4. L'ENVIRONNEMENT D'UNE SALLE INFORMATIQUE

Au collège, les ordinateurs (postes de travail) sont en réseau ; ainsi ils peuvent communiquer tous ensemble pour échanger des données au travers d'un serveur qui contrôle tous les échanges.



Le gestionnaire du réseau de l'établissement attribue à chaque utilisateur un login et un mot de passe pour accéder à tout ou partie des ressources disponibles. Dans un réseau on peut également avoir des terminaux mobiles comme les ordinateurs portables, tablettes, Ipad, Pocket PC, etc.

Tout ordinateur est constitué d'une unité centrale et de périphériques. On distingue :
Les périphériques d'entrée, qui nous permettent de communiquer vers l'Unité Centrale et les périphériques de Sortie, qui permettent à l'UC de nous restituer des informations.

